

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

P21332.P04

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant :T. TSUCHIDA et al.

Serial No. :Not Yet Assigned

Filed :Concurrently Herewith

For :VIDEO GAME APPARATUS AND CONTROL METHOD THEREOF, AND
PROGRAM OF VIDEO GAME AND COMPUTER-READABLE RECORDING
MEDIUM HAVING PROGRAM RECORDED THEREON

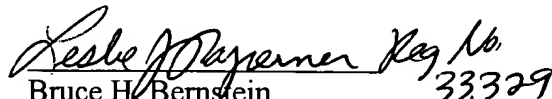
CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

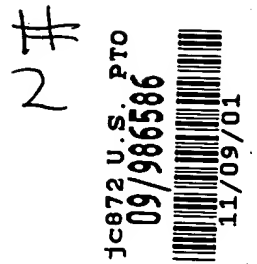
Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-097576, filed March 29, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
T. TSUCHIDA et al.


Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

November 9, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

1c872 U.S. PRO
09/986586
11/09/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 3月29日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-097576

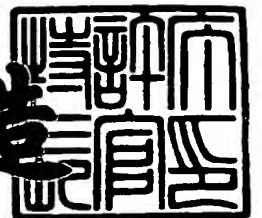
出 願 人
Applicant(s):

株式会社スクウェア

2001年 9月19日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3086512

【書類名】 特許願

【整理番号】 01P00033

【提出日】 平成13年 3月29日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア内

【氏名】 土田 俊郎

【特許出願人】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100088155

【弁理士】

【氏名又は名称】 長谷川 芳樹

【選任した代理人】

【識別番号】 100092657

【弁理士】

【氏名又は名称】 寺崎 史朗

【選任した代理人】

【識別番号】 100107456

【弁理士】

【氏名又は名称】 池田 成人

【選任した代理人】

【識別番号】 100108257

【弁理士】

【氏名又は名称】 近藤 伊知良

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 014708

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレイヤキャラクターが敵キャラクターと戦闘して勝利するとプレイヤキャラクターの所定のパラメータが上昇するビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、コンピュータに読み取られた際、

プレイヤキャラクターが敵キャラクターに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクターに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを第 1 の上昇量だけ上昇させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを前記第 1 上昇量よりも大きい第 2 の上昇量だけ上昇させる、
ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項 2】 プレイヤキャラクターが敵キャラクターと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、コンピュータに読み取られた際、

プレイヤキャラクターが敵キャラクターに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクターに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納されたアイテムの個数を第 1 の増加数だけ増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記アイテムの個数を前記第 1 増加数よりも大きい第 2 の増加数だけ増加させる、
ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項 3】 プレイヤキャラクターが敵キャラクターと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュ-

タ読取り可能な記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、コンピュータに読み取られた際、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された第1のアイテムの個数を増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記第1アイテムと異なる第2のアイテムの個数を増加させる、
ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項4】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、コンピュータに読み取られた際、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、第1のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断し、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、前記第1アイテム獲得率よりも高い第2のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する、

ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項5】 前記ビデオゲームは、コンピュータネットワークを利用して複数のプレイヤーが共通の仮想空間のなかで各々のキャラクタを操作するオンラインゲームである、請求項1～4のいずれかに記載の記録媒体。

【請求項6】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとプレイヤーキャラクタの所定のパラメータが上昇するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに読み取られた際、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵

キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを第1の上昇量だけ上昇させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを前記第1上昇量よりも大きい第2の上昇量だけ上昇させる、

ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項7】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに読み取られた際、

プレイヤキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納されたアイテムの個数を第1の増加数だけ増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記アイテムの個数を前記第1増加数よりも大きい第2の増加数だけ増加させる、ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項8】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに読み取られた際、

プレイヤキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された第1のアイテムの個数を増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記第1アイテムと異なる第2のアイテムの個数を増加させる、ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲームプログラム。

【請求項9】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに読み取られた際、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、第1のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断し、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、前記第1アイテム獲得率よりも高い第2のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する、

ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項10】 前記ビデオゲームは、コンピュータネットワークを利用して複数のプレイヤーが共通の仮想空間のなかで各々のキャラクタを操作するオンラインゲームである、請求項6～9のいずれかに記載のビデオゲームプログラム。

【請求項11】 プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、
を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを第1の上昇量だけ上昇させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを前記第1上昇量よりも大きい第2の上昇量だけ上昇させる、ビデオゲーム装置。

【請求項12】 プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、

を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより

、
プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納されたアイテムの個数を第1の増加数だけ増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記アイテムの個数を前記第1増加数よりも大きい第2の増加数だけ増加させる、ビデオゲーム装置。

【請求項13】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、
を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより

、
プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された第1のアイテムの個数を増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記第1アイテムと異なる第2のアイテムの個数を増加させる、ビデオゲーム装置。

【請求項14】 プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、
を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、第1のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断し、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、前記第1アイテム獲得率よりも高い第2のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する、ビデオゲーム装置。

【請求項15】 コンピュータと、前記コンピュータに接続された表示装置と、を備え、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームの画面を前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを第1の上昇量だけ上昇させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記パラメータを前記第1上昇量よりも大きい第2の上昇量だけ上昇させる、ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲーム装置制御方法。

【請求項16】 コンピュータと、前記コンピュータに接続された表示装置と、を備え、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームの画面を前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納されたアイテムの個数を第1の増加数だけ増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記アイテムの個数を前記第1増加数よりも大きい第2の増加数だけ増加させる、

ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲーム装置制御方法。

【請求項17】 コンピュータと、前記コンピュータに接続された表示装置と、を備え、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームの画面を前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、記憶装置に格納された第1のアイテムの個数を増加させ、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、記憶装置に格納された前記第1アイテムと異なる第2のアイテムの個数を増加させる、

ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲーム装置制御方法。

【請求項18】 コンピュータと、前記コンピュータに接続された表示装置と、を備え、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームの画面を前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、

前記ダメージが前記しきい値未満である場合、第1のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断し、

前記ダメージが前記しきい値以上である場合、前記第1アイテム獲得率よりも高い第2のアイテム獲得率を用いて前記プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する、

ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲーム装置制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に

関し、特に、プレイヤキャラクタが戦闘に勝利することによって獲得する報酬を決定する技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

RPG (Role Playing Game: ロールプレイングゲーム) などのビデオゲームでは、プレイヤはキャラクタを操作し、敵キャラクタと戦闘を行うことによってゲームを進行させることが多い。プレイヤキャラクタは、通常、戦闘に勝利することにより経験値や戦利品などの報酬を獲得する。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

戦闘によってプレイヤキャラクタが獲得する報酬はゲームをプレイするうえでの大きな楽しみであるので、どのようにして報酬を決定するかはゲームの面白さを左右する重要な事項である。

【0004】

本発明は、戦闘に勝利したプレイヤキャラクタが獲得する報酬を決定する新規な手順を採用し、ゲームの面白さを増すことができるビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

本発明の第1の態様は、プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとプレイヤキャラクタの所定のパラメータが上昇するビデオゲームを実現する。コンピュータは、このビデオゲームのプログラムを実行すると、プレイヤキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、そのダメージがしきい値未満である場合、記憶装置に格納された上記のパラメータを第1の上昇量だけ上昇させる。一方、そのダメージがしきい値以上である場合、コンピュータは、記憶装置に格納されたそのパラメータを少なくとも所定の確率で第1上昇量よりも大きい第2の上昇量だけ上昇させる。このようなパラメータには、プレイヤキャラクタの成長度

合いを示す成長パラメータなどが含まれる。ダメージがしきい値以上である場合に、ダメージがしきい値未満の場合よりも常に大きい量だけパラメータが上昇してもよいし、ダメージがしきい値未満の場合よりも大きい量だけパラメータを上昇させるか否かが所定の確率で決定されるようになっていてもよい。

【0006】

本発明の第2の態様は、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームを実現する。コンピュータは、このビデオゲームのプログラムを実行すると、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、そのダメージがしきい値未満である場合、記憶装置に格納されたアイテムの個数を第1の増加数だけ増加させる。一方、そのダメージがしきい値以上である場合、コンピュータは、記憶装置に格納された上記のアイテムの個数を少なくとも所定の確率で第1増加数よりも大きい第2の増加数だけ増加させる。ダメージがしきい値以上である場合に、ダメージがしきい値未満の場合よりも常に大きい数だけアイテムの個数が増加してもよいし、ダメージがしきい値未満の場合よりも大きい数だけアイテムの個数を上昇させるか否かが所定の確率で決定されるようになっていてもよい。

【0007】

本発明の第3の態様は、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームを実現する。コンピュータは、このビデオゲームのプログラムを実行すると、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、そのダメージがしきい値未満である場合、記憶装置に格納された第1のアイテムの個数を増加させる。一方、そのダメージがしきい値以上である場合、コンピュータは、記憶装置に格納された第2のアイテムの個数を増加させる。少なくとも所定の確率で第1アイテムと第2アイテムとは別個のアイテムとされる。すなわち、ダメージがしきい値以上である場合に、ダメージがしきい値未満の場合に個数が増加するアイテムと常に異なるアイテムの個数が増加してもよいし、ダメージがしきい値未満の場合と異なるアイテムの個数を上昇さ

せるか否かが所定の確率で決定されるようになっていてもよい。第2アイテムは、第1アイテムよりもプレイヤーにとって有益なものであることが好ましい。例えば、第1アイテムがヒットポイント回復量の小さな薬アイテムで、第2アイテムがヒットポイント回復量の大きな薬アイテムである場合のように、第1アイテムと同質のアイテムであるが、その効果が第1アイテムより高いものを第2アイテムとしてもよい。また、第1アイテムよりも出現確率の低い希少アイテムや、しきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタに勝利したときにしか出現しないアイテムを第2アイテムとしてもよい。

【0008】

本発明の第4の態様は、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘して勝利するとアイテムを獲得することの可能なビデオゲームを実現する。コンピュータは、このビデオゲームのプログラムを実行すると、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージをその敵キャラクタに対して予め設定されたしきい値と比較し、そのダメージがしきい値未満である場合、第1のアイテム獲得率を用いてプレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する。一方、そのダメージがしきい値以上である場合、コンピュータは、少なくとも所定の確率で第1アイテム獲得率よりも高い第2のアイテム獲得率を用いてプレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断する。ダメージがしきい値以上である場合に、ダメージがしきい値未満の場合よりも常に高いアイテム獲得率でプレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かを判断してもよいし、プレイヤーキャラクタがアイテムを獲得するか否かの判断にダメージがしきい値未満の場合よりも高いアイテム獲得率を使用するか否かが所定の確率で決定されるようになっていてもよい。

【0009】

このように本発明は、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージがしきい値以上であるか否かに応じてプレイヤーキャラクタが獲得する報酬を決定するという新規な手順を採用する。プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージがしきい値以上である場合としきい値未満である場合とで報酬が異なることがあるので、戦闘の楽しみが増し、ゲームの面

白さを高めることができる。

【 0 0 1 0 】

【 発 明 の 実 施 の 形 態 】

図 1 は、本発明の一実施形態に係るビデオゲーム装置の全体構成を示すブロック図である。ビデオゲーム装置 1 は、一例として、ビデオゲーム装置 1 を制御する制御装置 2、ならびに制御装置 2 に接続された入力装置（例えば、キーパッド） 3 および出力装置（例えば、テレビジョンセット） 6 を備えている。ゲーム装置 1 は、ゲームの途中経過データや環境設定データなどのゲームデータを保存するメモリカード 5 を更に備えている。

【 0 0 1 1 】

制御装置 2 は、一つのコンピュータである。本例において制御装置 2 は、家庭用のゲーム機である。ただし、これに限定されるわけではない。

【 0 0 1 2 】

図 1 に示されるように、制御装置 2 は、その構成の一例として、主制御部 1 1、RAM (Random Access Memory; ランダムアクセスメモリ) 1 2、インターフェイス部 1 3、サウンド処理部 1 4、グラフィック処理部 1 5、CD-ROM ドライブ 1 6、通信インタフェース 1 7、HDD (Hard Disk Drive; ハードディスクドライブ) 1 8 およびこれらの構成要素を相互に接続するバス 1 9 を備えている。また、CD-ROM ドライブ 1 6 は、後述するゲームに関する処理を実現するためのプログラムや画像データ、サウンドデータなどを格納した記録媒体である CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory) 4 を着脱自在に搭載することができるように構成されている。

【 0 0 1 3 】

主制御部 1 1 は、CPU (Central Processing Unit; 中央演算処理装置)、ROM (Read Only Memory; リードオンリーメモリ) 等を備える回路であり、CPU は、RAM 1 2 (場合によっては ROM) に格納されたプログラムに従って制御装置 2 の各部を制御する。ROM には、制御装置 2 のブートプログラムや OS (Operating System) 等の基本プログラムが記憶されている。また、この主制御部 1 1 は、発振器やタイマカウンタ (共に図示せず) を備えており、発振器か

ら所定期間ごとに出力されるタイミング信号に基づいてクロック信号を生成し、このクロック信号をタイマカウンタにより計数することにより時間の計時を行う。

【0014】

RAM12は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する主記憶装置であり、CPUが実行するプログラムやその実行のために必要となるデータが格納される。RAM12は、プログラム実行時におけるワークエリアとしても使用される。

【0015】

インターフェイス部13は、入力装置3およびメモリカード5を着脱自在に接続することができるように構成されている。このインターフェイス部13は、バス19に接続された各部（主に、主制御部11）と入力装置3またはメモリカード5との間のデータ転送を制御する。

【0016】

サウンド処理部14は、ゲームのBGM (Back Ground Music) や効果音などの音声データを再生するための処理を行う回路である。このサウンド処理部14は、主制御部11からの命令に従い、RAM12に記憶されたデータに基づいて音声信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0017】

グラフィック処理部15は、フレームバッファ（図示せず）を備え、主制御部11からの命令に応じた画像をフレームバッファ上に描画する。また、グラフィック処理部15は、フレームバッファに描画された画像データに所定の同期信号を付加してビデオ信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0018】

CD-ROMドライブ16は、記録媒体であるCD-ROM4に格納されたデータを読み取る読取装置である。ゲーム装置1は、制御装置2に、CD-ROM4に記録されたゲームプログラムに従った制御を実行させることにより、後述するゲームに関する制御を実現する。

【0019】

通信インタフェース 17 は、ネットワーク 100 上の他装置との間で各種データ交換を行う際の通信制御を行う回路であり、必要に応じて通信回線 99 を介してネットワーク 100 に接続される。通信インタフェース 17 は、制御装置 2 と通信ネットワーク 100 との間の情報（プログラムやデータ）の授受を制御する。通信インタフェース 17 および通信回線 99 を介して外部の通信ネットワーク 100 からダウンロードされたゲームプログラムおよびデータは、HDD 18 に格納することができる。

【0020】

HDD 18 は、主制御部 11 の CPU がプログラムを実行するために使用する補助記憶装置である。HDD 18 には、通信インタフェース 17 を用いてダウンロードした情報や CD-ROM 4 から読み取った情報など、様々なデータやプログラムを格納することができる。

【0021】

CD-ROM 4 は、ゲームソフトウェアを格納している。このゲームソフトウェアには、主制御部にコンピュータゲームの実行に必要な処理を行わせるゲームプログラムおよび必要なデータが含まれている。このゲームプログラムには、本実施形態に係る方法をゲーム装置 1 に実行させるプログラムが含まれている。CD-ROM 4 に格納されたゲームソフトウェアは、CD-ROM ドライブ 16 を動作させることにより読み取ることができる。

【0022】

なお、ゲーム装置 1 は、ゲームソフトウェアを HDD 18 に記憶することもできる。このゲームソフトウェアは、HDD 18 にプレインストールしてあってもよいし、CD-ROM 4 からインストールしたり、上述のように通信ネットワーク 100 上の他装置からダウンロードすることもできる。

【0023】

入力装置 3 は、ゲームに関する様々な指示を制御装置 2 に入力するためにプレイヤーによって操作される複数の操作具を備えている。入力装置 3 は、操作具が操作されると、その操作具に応じた指令信号をインターフェース部 13 を介して制御装置 2 に送る。本実施形態では、一例として、家庭用ゲーム機に一般的に付属

するキーパッド30が入力装置3として用意されている。

【0024】

図2(a)は、キーパッド30を示す平面図であり、(b)は、キーパッド30を示す背面図である。図2(a)に示されるように、キーパッド30には、方向指示を入力するための十字キー31や、各種の指令を制御装置2に入力するための操作キー（例えば、○ボタン32、△ボタン33、□ボタン34、×ボタン35、スタートボタン36、セレクトボタン42）などが操作具として設けられている。また、キーパッド30には、操作具としてジョイスティック37も設けられている。図2(b)に示されるように、キーパッドの背面にも、複数の操作キー（R1ボタン38、R2ボタン39、L1ボタン40、L2ボタン41）が操作具として設けられている。更に、キーパッド30は、バイブレーション（振動）機能を有している。つまり、キーパッド30はモータを内蔵しており、制御装置2から所定の制御信号を受けることでモータが作動し、キーパッド30を全体的に振動させることができるようになっている。

【0025】

メモリカード5は、フラッシュメモリから構成され、制御装置2によって制御されてゲームデータを記憶する補助記憶装置である。メモリカード5へのデータの書込み、およびメモリカード5からのデータの読込みは、インターフェイス部13を介して主制御部11が制御する。

【0026】

出力装置6は、制御装置2からの映像信号や音声信号に基づいてゲーム画像を表示し、音声を出力する。本実施形態では、テレビジョン(TV)セットが出力装置6として用意されている。このテレビジョンセットは、画像表示用の表示画面61および音声出力用のスピーカ62を備えている。テレビジョンセットは、グラフィック処理部15からのビデオ信号に応答して画像を表示画面61に表示するとともに、サウンド処理部14からのサウンド信号に応答してスピーカ62から音声を出力する。したがって、テレビジョンセットは、表示装置および音声出力装置の双方として機能する。

【0027】

主制御部 11 は、ROM に格納されている基本ソフトウェアや CD-ROM ドライブ 16 によって CD-ROM 4 から読み出されて RAM 12 に格納されるゲームソフトウェアに基づいて制御装置 2 の動作を制御する。例えば、主制御部 11 は、CD-ROM 4 からグラフィックデータを読み出してグラフィック処理部 15 に転送し、グラフィック処理部 15 に画像の生成を指示する。この指示にตอบสนองして、グラフィック処理部 15 は、グラフィックデータを利用してビデオ信号を生成する。このビデオ信号は、出力装置 6 に送られる。これにより、出力装置 6 の表示画面 61 上に画像が表示される。

【0028】

本実施形態に係るビデオゲームは、RPG (Role Playing Game: ロールプレイングゲーム) である。プレイヤは、プレイヤキャラクタを操作して敵キャラクタとの戦闘に勝利することにより、経験値や戦利品 (例えば、アイテム、仮想通貨) などの報酬を獲得し、プレイヤキャラクタを成長させることができる。プレイヤキャラクタの所有する経験値やアイテムの個数、仮想通貨の金額等は、ゲームプレイ中は RAM 12 に格納され、ゲーム終了時にメモリカード 5 に格納される。

【0029】

プレイヤキャラクタが敵キャラクタと遭遇すると、戦闘画面が出力装置 6 上に表示される。図 3 は、この戦闘画面の一例を示している。この例では、プレイヤが操作するプレイヤキャラクタ 201~203、ならびにビデオゲーム装置 1 によって操作される敵キャラクタ 204 が画面に表示される。画面の右下部に位置するウィンドウ 206 内には、プレイヤキャラクタ 201~203 の名称 201a~203a およびヒットポイント (Hit Point: HP) 201b~203b が表示される。また、画面の左下部に表示されるウィンドウ 208 には、敵キャラクタ 204 の名称 204a が表示される。ウィンドウ 206 とウィンドウ 208 の間には、コマンドウィンドウ 210 およびカーソル 212 が表示される。コマンドウィンドウ 210 内には、戦闘中にプレイヤが選択することの可能なキャラクタ 201、202 または 203 に対する動作指令 (いわゆる「コマンド」) の表記 (「たたかう」、「特殊」など) が表示される。カーソル 212 は、キーパ

ッド30の十字キー31またはジョイスティック37を操作することにより上下に移動させることができる。プレイヤは、カーソル212をウィンドウ210内のコマンド表記の一つに位置合わせした後、キーパッド30の○ボタン32を押すことにより、その表記が表す動作指令をビデオゲーム装置1に入力することができる。ビデオゲーム装置1は、入力された動作指令にしたがった動作をプレイヤキャラクタ201、202または203に行わせ、戦闘を進行させる。

【0030】

図4は、プレイヤキャラクタ202に対して「たたかう」動作指令が入力されたときに表示される画面の一例である。プレイヤキャラクタ202は画面内で敵キャラクタ204に向かって接近し、敵キャラクタ204に対して直接攻撃を加える動作を行う。このとき、プレイヤキャラクタ202の攻撃に対応した効果音が出来装置6から再生される。この後、プレイヤキャラクタ202が敵キャラクタ204に与えたダメージが画面に表示され、そのダメージが敵キャラクタ204のヒットポイントから減算される。減算の結果、敵キャラクタ204のヒットポイントが0以下になったときは、プレイヤキャラクタ202が敵キャラクタ204を倒して戦闘に勝利したことになる。この場合、敵キャラクタ204に対して予め設定された経験値をプレイヤキャラクタ201～203が獲得する。また、プレイヤが主として操作する主人公キャラクタ201は、敵キャラクタ204に対して予め設定されたアイテムや仮想通貨を獲得する。この仮想通貨は、ゲーム内でアイテム等の売買に使用することができる。

【0031】

本実施形態の特徴は、プレイヤキャラクタが最後に大きなダメージを与えて敵キャラクタを倒した場合、プレイヤキャラクタが獲得する経験値が増えたり、プレイヤキャラクタが獲得するアイテムの個数が増えるなどの利益がプレイヤに対して与えられることである。この利益は、プレイヤキャラクタが敵キャラクタを倒す直前に与えたダメージ（すなわち、敵キャラクタに最後に与えたダメージ）がその敵キャラクタに予め設定されたしきい値以上である場合に与えられる。

【0032】

図5は、プレイヤキャラクタ202が敵キャラクタ204に予め設定されたし

きい値以上のダメージを与えて敵キャラクター204を倒したときに表示される画面の一例である。符号300で示されるように敵キャラクター204に与えたダメージが表示されると共に、符号310で示されるように「OVERKILL」の文字が表示される。プレイヤーキャラクターが敵キャラクターに与えたダメージはプレイヤーキャラクターが攻撃するたびに表示されるが、「OVERKILL」の文字はしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクターを倒したときにだけ表示される。

【0033】

図6は、上記の特徴を実現するためにビデオゲーム装置1が実行する処理を示すフローチャートであり、この処理は、プレイヤーの動作指令に応答してプレイヤーキャラクターが敵キャラクターを攻撃したときに実行される。この処理は、CD-ROM4に記憶されたゲームプログラムを制御装置2がそれぞれ実行することにより実施される。なお、ゲームプログラムや必要なデータは、処理の進行状況に応じて順次CD-ROM4から読み出されてRAM12に転送されるが、以下の説明では、CD-ROM4からの読み出し、RAM12への転送などについての詳細な説明を省略することがある。

【0034】

プレイヤーの動作指令に応答してプレイヤーキャラクターが敵キャラクターを攻撃すると、プレイヤーキャラクターが敵キャラクターに与えるダメージが算出される（ステップS102）。次いで、算出されたダメージが敵キャラクターのヒットポイントから減算される（ステップS104）。なお、ダメージおよびヒットポイントは整数である。敵キャラクターのヒットポイントは、戦闘画面を表示する際に戦闘画面の表示に必要な他のデータとともにCD-ROM4からRAM12に読み込まれる。次に、敵キャラクターのヒットポイントが0以下であるか否かが判断される（ステップS106）。これにより、プレイヤーキャラクターが敵キャラクターを倒したか否かが判断される。

【0035】

ダメージが減算された後の敵キャラクターのヒットポイントが1以上である場合（ステップS106：Nルート）、この処理は終了し、他のプレイヤーキャラクターまたは敵キャラクターの動作処理が開始される。一方、敵キャラクターのヒットポ

イントが0以下である場合（ステップS106：YESルート）、ステップS102で算出されたダメージが敵キャラクタに予め設定されたしきい値と比較される（ステップS108）。このしきい値は、戦闘画面を表示する際に戦闘画面の表示に必要な他のデータとともにCD-ROM4からRAM12に読み込まれる。

【0036】

プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに最後に与えたダメージがしきい値未満の場合（ステップS108：NOルート）は、標準報酬処理が実行される（ステップS110）。この処理では、そのプレイヤーキャラクタを含むパーティ内の各プレイヤーキャラクタが獲得する経験値、および主人公キャラクタがパーティを代表して獲得するアイテムの種類および個数が標準の規則にしたがって決定される。例えば、図3～図5に示されるようにプレイヤーキャラクタ202が敵キャラクタ204にダメージを与えて倒すと、標準の規則にしたがってプレイヤーキャラクタ201～203が獲得する経験値ならびに主人公キャラクタ201が獲得するアイテムの種類および個数が決定される。決定された獲得経験値は、RAM12に格納されるプレイヤーキャラクタ201～203の所有経験値にそれぞれ加算される。また、決定されたアイテムの獲得個数は、RAM12に格納されるプレイヤーキャラクタ201の当該アイテムの所有個数に加算される。

【0037】

一方、ダメージがしきい値以上の場合（ステップS108：YESルート）は、特別報酬決定処理が実行される（ステップS112）。この処理では、戦闘画面に「OVERKILL」の文字が表示されるとともに、パーティ内の各プレイヤーキャラクタが獲得する経験値、および主人公キャラクタがパーティを代表して獲得するアイテムの種類および個数が、標準規則とは異なる特別規則にしたがって決定される。例えば、図3～図5に示されるようにプレイヤーキャラクタ202が敵キャラクタ204にダメージを与えて倒すと、特別規則にしたがってプレイヤーキャラクタ201～203が獲得する経験値ならびに主人公キャラクタ201が獲得するアイテムの種類および個数が決定される。決定された獲得経験値は、RAM12に格納されるプレイヤーキャラクタ201～203の所有経験値にそれ

ぞれ加算され、決定されたアイテムの獲得個数は、RAM 12に格納されるプレイヤーキャラクタ201の当該アイテムの所有個数に加算される。

【0038】

本実施形態では、敵キャラクタを倒したときにプレイヤーキャラクタが獲得する経験値やアイテムの種類・個数を敵キャラクタごとに規定するテーブルに標準規則用と特別規則用の二つの欄が用意されており、敵キャラクタに最後に与えたダメージとしきい値との大小関係に応じて、いずれか一方の欄が参照される。標準規則用の欄が参照されるのが標準報酬処理であり、特別規則用の欄が参照されるのが特別報酬処理である。

【0039】

特別規則が定めるプレイヤーキャラクタの獲得経験値は、標準規則が定める獲得経験値よりも大きい。したがって、しきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒したときは、しきい値未満のダメージを与えて同じ敵キャラクタを倒したときよりも経験値の上昇量が大きい。また、特別規則が定めるプレイヤーキャラクタのアイテムの獲得個数は、標準規則が定める同じアイテムの獲得個数よりも多い。したがって、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒したときは、しきい値未満のダメージを与えて同じ敵キャラクタを倒したときよりも、そのアイテムの所有個数の増加量が大きい。

【0040】

このように本実施形態では、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すと、プレイヤーキャラクタが獲得する経験値やアイテムの個数が増えるという利益がプレイヤーに与えられるので、戦闘の楽しみが増し、ゲームの面白さを高めることができる。

【0041】

以上、本発明をその実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で様々な変形が可能である。例えば、本発明に係る方法に伴う複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順序を変えることができる。

【0042】

上記実施形態では、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すと経験値の上昇量が増加するが、プレイヤーキャラクタの成長度合いを示す成長パラメータなど、戦闘に勝利することによって上昇する他のパラメータの上昇量が増加してもよい。

【0043】

また、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すとプレイヤーキャラクタの獲得アイテム数が増加するが、このほかにもアイテムに関する様々な利益が考えられる。例えば、敵キャラクタが常にアイテムを持っているわけではなく所定の確率でアイテムを持っているビデオゲームでは、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すと、アイテムを獲得する確率が増加するようにしてもよい。また、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すと、通常では現れない希少なアイテムなど、プレイヤーキャラクタがしきい値未満のダメージを与えて敵キャラクタを倒したときとは異なるアイテムを獲得できるようにしてもよい。

【0044】

上記実施形態では、プレイヤーキャラクタがしきい値以上のダメージを与えて敵キャラクタを倒すと獲得経験値および獲得アイテムの個数が必ず増加するが、所定の確率で獲得経験値が上昇し、獲得アイテムの個数が増加するなど、所定の確率でプレイヤーキャラクタの報酬が変化するようにしてもよい。

【0045】

本発明は、プレイヤーキャラクタが複数の敵キャラクタと戦闘を行った場合にプレイヤーキャラクタが敵キャラクタを倒すごとに経験値やアイテムを獲得するビデオゲームに適用することもできるし、プレイヤーキャラクタが全ての敵キャラクタを倒すことによって初めて経験値やアイテムを獲得するビデオゲームにも適用することができる。

【0046】

上記実施形態ではネットワークを使用しないシングルプレイゲームを例示したが、本発明によって実現されるビデオゲームは、コンピュータネットワークを利

用して複数のプレイヤが共通の仮想空間のなかで各々のキャラクタを操作するオンラインゲームであってもよい。

【 0 0 4 7 】

上記実施形態では、家庭用ゲーム装置との関連で本発明を説明したが、本発明は、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータやアーケードゲーム機などに適用することも可能である。

【 0 0 4 8 】

上記実施形態では表示装置および入力装置と制御装置とが分離しているが、表示装置および入力装置と制御装置とが一体化されたビデオゲーム装置に本発明を適用することも可能である。

【 0 0 4 9 】

上記実施形態では、ゲームプログラムおよびデータを記録するためのコンピュータ読取り可能な記録媒体としてCD-ROMを用いている。しかしながら、記録媒体はCD-ROMに限定されるものではなく、DVD (Digital Versatile Disc) あるいはROMカードなどコンピュータが読取り可能なその他の磁氣的、光学的記録媒体あるいは半導体メモリであってもよい。さらには、ゲーム機やコンピュータの記憶装置にあらかじめプリインストールしておく方式で本発明を実現するためのプログラムやデータを提供してもよい。

【 0 0 5 0 】

本発明を実現するためのプログラムやデータは、図1に示される通信インタフェース17により、通信回線99を介して接続されたネットワーク100上の他の機器からHDD18にダウンロードして使用してもよい。また、通信回線99上の他の機器のメモリにプログラムやデータを記録しておき、必要に応じて、このプログラムやデータを通信回線99を介してRAM12に順次に読み込んで使用することも可能である。

【 0 0 5 1 】

本発明を実現するためのプログラムやデータの提供形態は、ネットワーク100上の他の機器から、搬送波に重畳されたコンピュータデータ信号として提供されるものであってもよい。例えば、制御装置2は、通信インタフェース17から

通信回線 9 9 を介して通信ネットワーク 1 0 0 上の他の機器にコンピュータデータ信号の送信を要求し、送信されたコンピュータデータ信号を受信して R A M 1 2 に格納することにより、本発明を実現できるようになっていてもよい。

【 0 0 5 2 】

【発明の効果】

本発明によれば、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに勝利する直前に与えたダメージがその敵キャラクタに予め設定されたしきい値以上の場合としきい値未満の場合とでプレイヤーキャラクタが受け取る報酬が異なることがあるので、戦闘の楽しみが増し、ゲームの面白さを高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

実施形態に係るビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図 2】

(a) は、キーパッドを示す平面図であり、(b) は、キーパッドを示す背面図である。

【図 3】

表示画面の一例を示す図である。

【図 4】

表示画面の一例を示す図である。

【図 5】

表示画面の一例を示す図である。

【図 6】

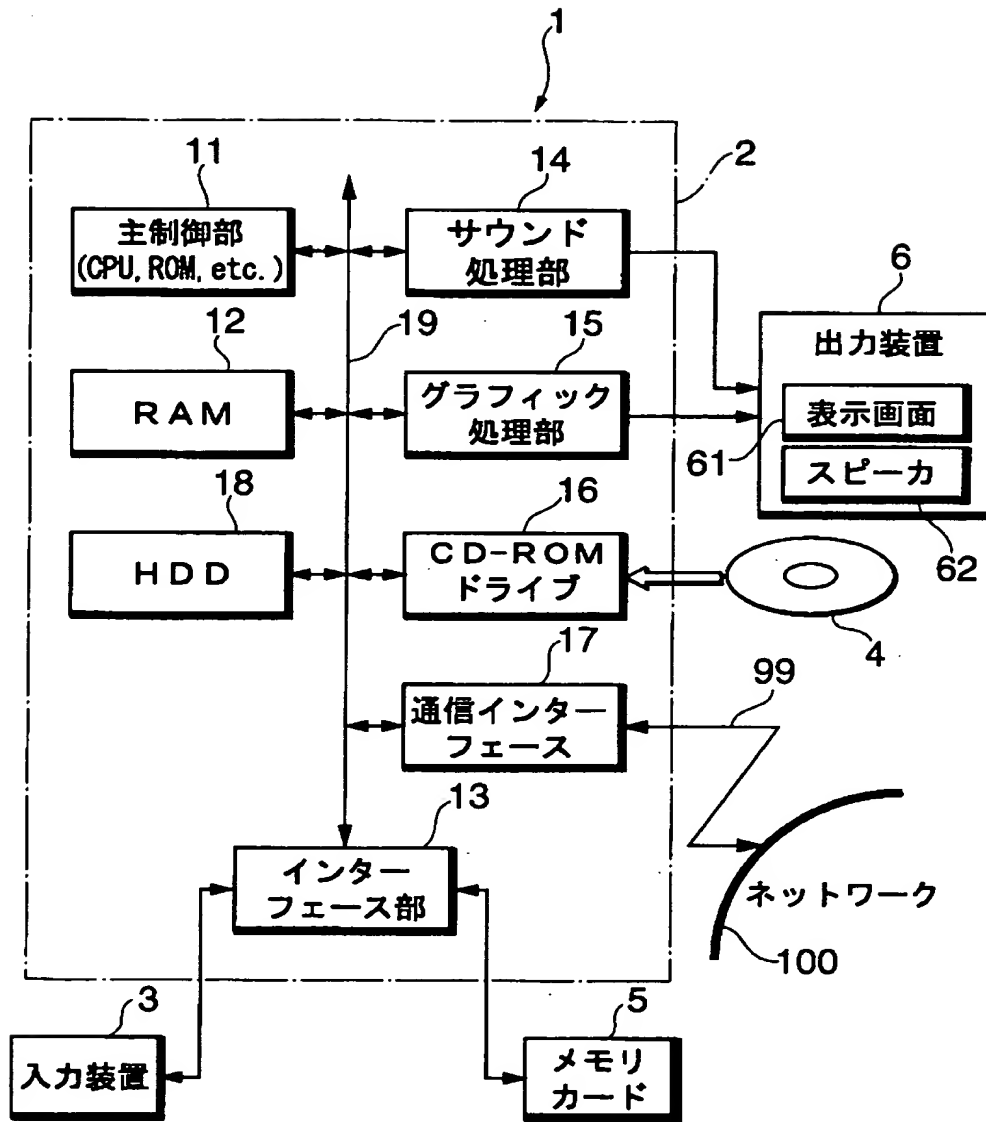
ビデオゲーム装置によって実行される処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

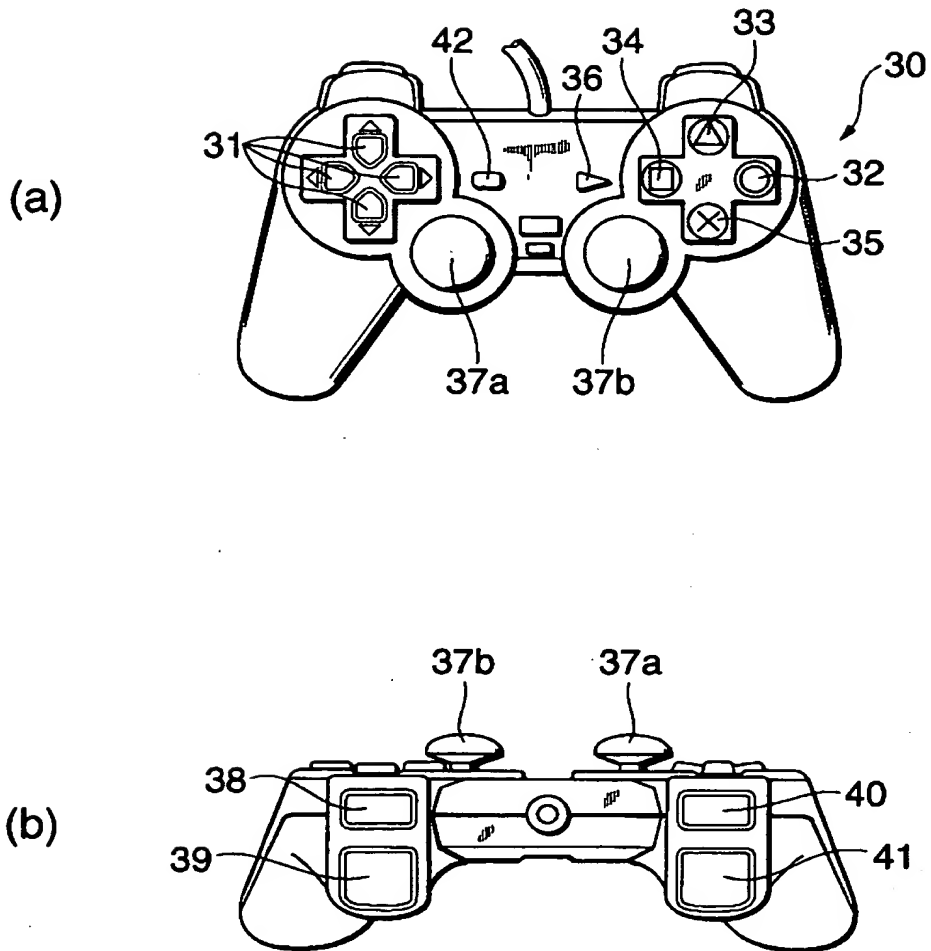
1 …ビデオゲーム装置、2 …制御装置、3 …入力装置、4 …C D - R O M、5 …メモリカード、6 …出力装置、1 1 …主制御部、1 2 …R A M、1 3 …インターフェース部、1 4 …サウンド処理部、1 5 …グラフィック処理部、1 6 …C D - R O Mドライブ、1 7 …通信インターフェース、1 8 …ハードディスクドライブ、1 9 …バス、9 9 …通信回線、1 0 0 …通信ネットワーク。

【書類名】 図面

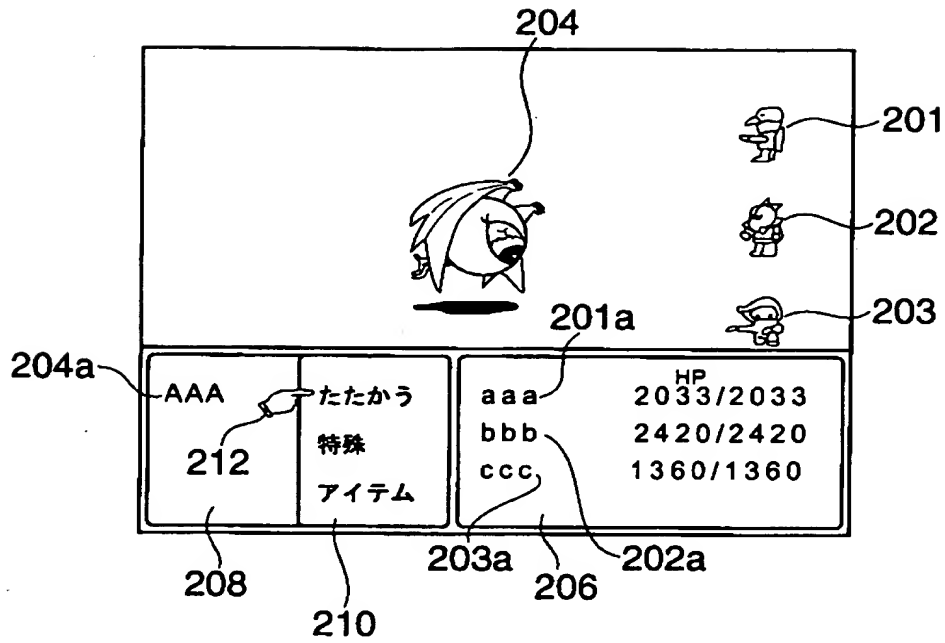
【図 1】



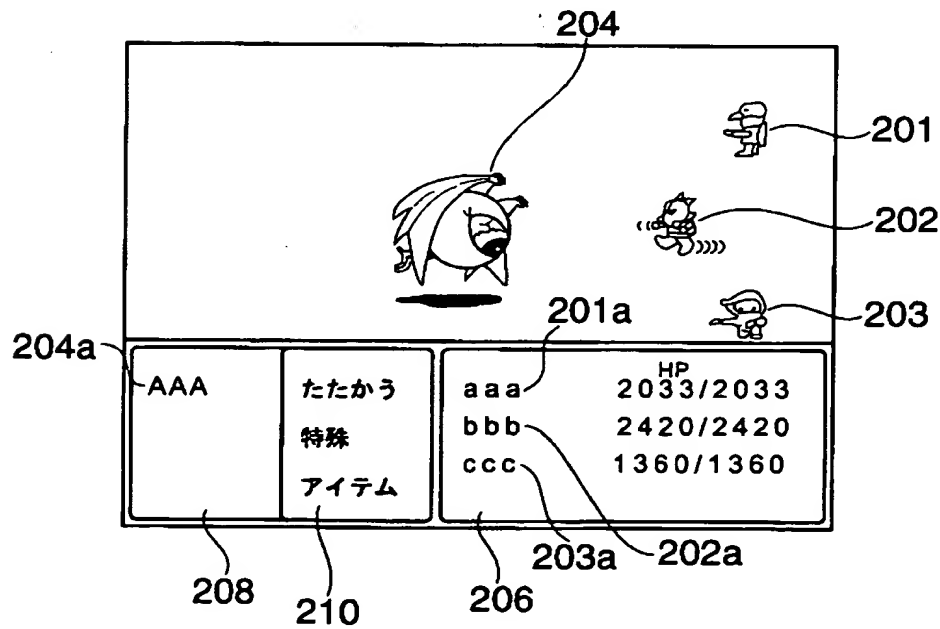
【図 2】



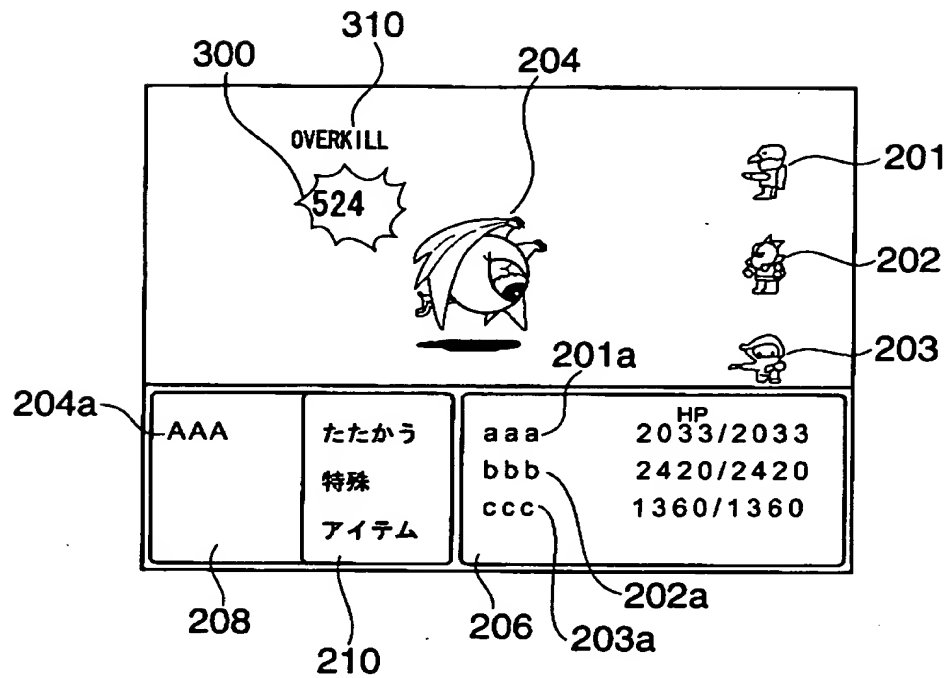
【図 3】



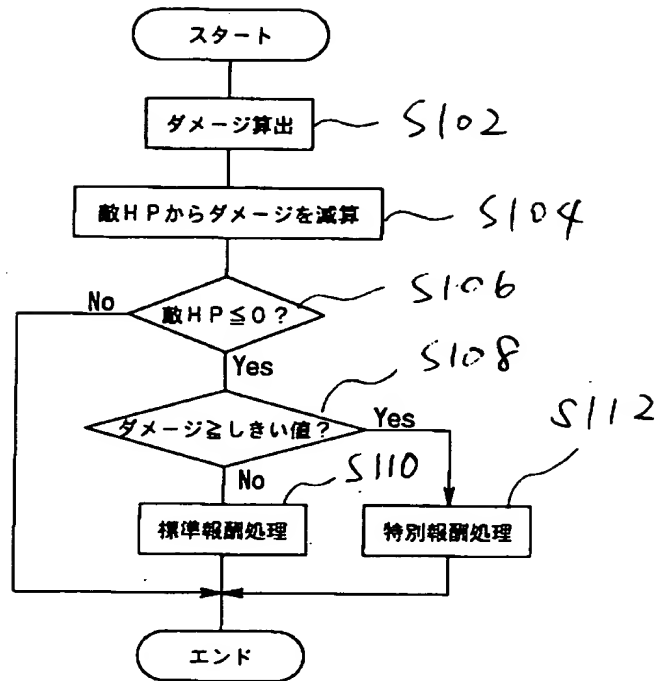
【図 4】



【図 5】



【図6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 戦闘に勝利したプレイヤーキャラクターが獲得する報酬を決定する新規な手順を採用したビデオゲームを提供する。

【解決手段】 プレイヤーキャラクターが所定の値（例えば、500）以上のダメージ（例えば、符号300で示されるように524）を与えて敵キャラクターを倒すと、プレイヤーキャラクターが獲得する経験値が上昇し、アイテムの獲得数も増加する。このようにプレイヤーキャラクターが敵キャラクターに勝利する直前に与えたダメージが所定の値以上であると戦闘の報酬がプレイヤーにとって有利に修正されるので、戦闘の楽しみが増し、ゲームの面白さを高めることができる

【選択図】 図5

【書類名】 手続補正書

【提出日】 平成13年 6月21日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2001- 97576

【補正をする者】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100088155

【弁理士】

【氏名又は名称】 長谷川 芳樹

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア内

【氏名】 土田 俊郎

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア内

【氏名】 中澤 孝継

【その他】 今般、本件に関しまして、株式会社スクウェアの発明者を一人欠落してしまいました。つきましては、発明者の氏名について補正致しますので、よろしくお願い申し上げます。

特 2 0 0 1 - 0 9 7 5 7 6

【プルーフの要否】 要

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア